

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN DIRIGIDO A UN ALUMNO CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

Itzel Adriana Rodríguez Falcón

Noviembre 2020

DESCRIPCIÓN DEL CASO

Ficha de Identificación

Nombre y Apellidos	E. J. O
Fecha de nacimiento	8 de Noviembre de 2017
Lugar de nacimiento	Estado de México
Edad	2 años 10 meses
Lateralidad manual	Sin definir
Escolaridad	Sin escolaridad
Organización familiar	Familia nuclear

Diagnóstico médico

A partir de la evaluación neuropsicológica realizada en el niño se encontró que cuenta con indicadores para Trastorno del Espectro Autista de nivel moderado ya que ha presentado alteraciones en los hitos del desarrollo desde antes de los 36 meses de edad en cuanto al desarrollo del lenguaje, de la motricidad, del juego y en la adquisición de habilidades de la vida diaria de acuerdo con lo reportado por sus padres. Además presenta dificultades para establecer una comunicación social efectiva, presenta patrones de comportamiento repetitivos e intereses restringidos. Estas observaciones, deben correlacionarse con los hallazgos en EEG. A continuación se describen en las siguientes gráficas los resultados de acuerdo a las pruebas realizadas que permitieron obtener el diagnóstico del niño.

Entrevista para el Diagnóstico del Autismo (Lutter et al., 2006; ADI-R).	
Criterio	Puntos de corte
A. Alteración de la Interacción social recíproca	25 Puntos. Supera al punto de corte de 10
B. Alteración de la comunicación	16 Puntos. Supera al punto de corte de 7
C. Patrones Restringidos, repetitivos y estereotipados	8 Puntos. Supera al punto de corte de 3

D. Alteraciones del desarrollo antes de los 36 meses	4 Puntos. Supera al punto de corte de 1
Interpretación cualitativa	Se ubica dentro del espectro autista

Cuestionario	Resultado	Interpretación
CRIDI- TEA Entrevista de Diagnóstico para Trastornos del Espectro Autista (Albores-Gallo, Escoto-López, TorresSuarez, et al., 2018)	Actual=10/ Antes=11	Trastorno del Espectro Autista de acuerdo a los criterios del DSM-5 (Punto de Corte Actual= 5/ Pasado= 5)
Filtro para la Detección del Trastorno Autista (Corzo-Díaz, 1995)	Madre: 17	Hay probabilidad (Mayor o igual 15 hay probabilidad)

MARCO TEÓRICO

TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

El autismo es un conjunto de alteraciones en el neurodesarrollo en la que se compromete el desarrollo comunicativo, emocional y simbólico del niño, así como la capacidad de establecer relaciones con el adulto y los objetos (Riviere, 1983).

En la actualidad seguimos sin disponer de un método diagnóstico infalible por lo que su identificación del TEA se sigue basando en síntomas y conductas observables.

Los niños diagnosticados con autismo se caracterizan por presentar dificultades al interactuar con el adulto y un objeto de manera simultánea, al no poder iniciar intercambios comunicativos recíprocos, en su intencionalidad comunicativa, muestran imposibilidad en el conocimiento de estados mentales del otro, se les complica establecer interacciones sociales y se encuentra alterada su función ejecutiva en especial la flexibilidad cognoscitiva, planeación, control inhibitorio y memoria de trabajo (Tomasello, 2007).

Otra característica de los niños con autismo es que tienen dificultades en su integración sensorial, al procesar estímulos vestibulares, táctiles y propioceptivos, por lo que se recomienda integrar la recepción de estos estímulos de forma organizada al momento de intervenir (Ayres, 1972). Es por eso que debemos conocer cómo funcionan los sentidos de cada niño con autismo para poder entender y ayudar.

La intervención en los niños con autismo debe seguir un modelo multidisciplinar que involucre no sólo a los diversos especialistas (neurólogos, psicólogos, logopedas, etc.), sino también a la familia, al entorno educativo y a la comunidad. En cuanto a los distintos modelos de intervención no existe unanimidad para saber cuál es el idóneo al atender el trastorno del espectro autista, pero lo que si podemos hacer es intervenir de manera positiva en el desarrollo de las habilidades de estos niños, adaptando uno o varios modelos de acuerdo a su contexto y a sus características individuales.

Los modelos de intervención en los casos de autismo se han orientado en tres enfoques distintos (Milla, 2009):

1. El conductual se dirige a modificar la conducta del niño con estrategias de reforzamiento.
2. El cognitivo separa las funciones psicológicas y las acciones de intervención, se dirigen a la memoria, la atención, las funciones ejecutivas y el lenguaje.
3. El de la comunicación se orienta a la estimulación de las habilidades pragmáticas, las cuales se refieren al uso del lenguaje en contexto.

A partir del caso del alumno se retomará el juego como estrategia para intervenir en sus defectos primarios. Recordando que en la infancia la actividad rectora es el juego, por lo que este constituye una actividad que promueve el desarrollo de las formaciones psicológicas como la comunicación desplegada, el desarrollo emocional amplio y la función simbólica (Elkonin, 1980). La intervención del juego propone ser de impacto en el desarrollo comunicativo, emocional y simbólico del niño, al ser un estímulo para que se interese en participar, aprenda a regularse, mantenga su atención al llevar a cabo las actividades, pueda planear al ejecutar un juego y establezca un juego simbólico.

Las formas de intervención en las que se usó el juego como medio de desarrollo psicológico desde la aproximación psicológica histórico-cultural y la teoría de la actividad tuvo impacto positivo en el desarrollo psicológico de un niño con autismo, donde se

propuso de manera intencional y promoviendo el desarrollo de sus habilidades de correulación social que facilitarán la interacción comunicativa (Gonzalez, 2018). Donde se propuso lo siguiente:

Formas de juego	Tipo de juego	Descripción	Acciones realizadas
Juego en sesiones terapéuticas (360 sesiones)	Se plantearon sesiones de juego objetal y juego simbólico	El juego objetal se refiere a la posibilidad de utilizar un objeto de manera cultural.	El adulto ayudó al niño a utilizar objetos con un objetivo y también sustitutos objetales
Juego en sesiones con la familia (padres del niño) (80 sesiones)	Se plantearon sesiones de juego objetal y juego simbólico.	El juego simbólico se refiere a la posibilidad de usar un objeto como sustituto de otro realizando las acciones características del objeto que se está sustituyendo	Los padres del niño asistieron a sesiones de juego en las que tuvieron la posibilidad de realizar acciones con diversos juguetes temáticos y con sustitutos objetales
Juego en sesiones grupales en el jardín infantil (80 sesiones)	Se plantearon sesiones de juego de roles sociales.	El juego de roles sociales se refiere a una actividad conjunta que se desarrolla entre un grupo de niños y uno o varios adultos representando situaciones reales e imaginarias	Se desarrollaron cuatro etapas de juego de roles sociales del niño conjuntamente con 14 niños: juego de roles sociales con el uso de objetos, con el uso de sustitutos de objetos, con el uso de objetos y sustitutos de objetos y con la propuesta de diversas situaciones imaginarias

Otra propuesta de programa de intervención que parte de un abordaje neuropsicológico histórico-cultural para un caso de autismo nos proponen lo siguiente para ayudar y abordar los factores primarios alterados en el alumno que estamos atendiendo que son el de activación inespecífica, análisis y síntesis cinestésica y regulación y control. Para la elaboración del programa de intervención se retomaron los principios básicos para la corrección: la formación de los eslabones débiles sobre la base de los eslabones fuertes, la

mediatización e interiorización gradual de las acciones, la zona de desarrollo próximo, la base orientadora de la acción y la actividad rectora de juego propia de la edad preescolar (Garcia, Solovieva & Quintanar, 2020).

Cada sesión se organizó bajo la siguiente estructura: 1. Saludo inicial. Se realizó con una canción o melodía en forma de baile o de secuencia manual 2. Esquema con pictogramas. Se mostró con imágenes de las actividades de la sesión, se va marcando lo realizado. 3. Desarrolló la primera actividad 4. Baile con música que implicó una secuencia de pasos e identificación de partes del cuerpo. 5. Desarrolló la segunda actividad 6. Se leyó un cuento pequeño e identificó personajes u objetos trabajados en la sesión. 7. Recoger el material utilizado y dejó en orden el espacio identificado con imágenes, inicialmente reales y posteriormente símbolos. 8. Se comentó con la mamá las dificultades y avances en la sesión y el trabajo en casa. Algunas de sus propuestas son las siguientes:

Introducir acciones con objetos y juguetes por medio de un modelo visual representado en un cuadro	Igualación objeto material-materializado, igualación objeto con ilustración. Representación de acciones mediante ilustraciones con imitación, utilizando objetos. Representar una oración en dos partes con objetos “el oso - come”. Después buscar que el mismo oso realice diferentes acciones o que otros objetos realicen la misma acción de comer.
Relacionar objetos con texturas	Trabajo sensorial con diversas texturas utilizando ambas manos, pasando por diferentes partes del cuerpo tratando de enfatizar la sensación agradable- desagradable. Clasificar en cajas distintos objetos según su textura (ej. Suave-duro) Identificar el tipo de textura que tienen los objetos, (primero en el plano concreto y después en imágenes) relacionándolo con las texturas previamente trabajadas. (pato-pluma) (oso- felpa) (mesa- madera) Taparle los ojos al niño, que toque una textura, destaparle los ojos y que adivine qué fue lo que tocó.
Trabajo con praxias	Buscar que el niño logre soplar y generar burbujas, girar un rehilete.

	Le damos al niño un juguete y le decimos que lo tire. Cuando lo ha tirado decimos << O, Oh >> y hacemos que el niño lo repita varias veces. Cuando pronuncie el sonido /a/. Se le propondrá seguir una melodía, a través del juego y la imitación. Mientras el niño come nosotros hacemos: <> y hacemos que él lo repita. Realizar pellizquitos sobre los labios a modo de masaje para estimularlos. Untar el labio superior con algún dulce que agrade al niño, para obligarle a elevar la lengua y lamer los labios.
Realizar acciones con objetos que producen un efecto notorio	Tocar el piano, secuencia de teclas en orden. Juegos mecánicos Carritos de tracción Boliche infantil Picar un botón que produzca un sonido específico.
Desarrollar la percepción auditiva, así como la identificación y clasificación de sonidos	Diferenciación de sonidos no verbales (Animales, pájaros, papel, cuchara, vidrio) Juego de adivinanza de sonidos: Identificar la fuente y orientación del sonido Clasificación de objetos por su sonido (animales, medios de transporte, instrumentos musicales, cosas, etc./ Ser humano-no ser humano)
Actividades con secuencias, así como movimientos finos y gruesos.	Pasar página por página del libro, de forma fluida. Detenerse en dónde esté una imagen específica previamente descrita por el adulto. (alternar derecha-izquierda) Pasar de página mientras escuche música, parar cuando deje de escuchar. Buscar en el libro una imagen específica que se le muestre de forma externa.

	Señalar en el orden indicado objetos que se observen en imágenes del libro. Realizar una secuencia con sus huellas dactilares, poniendo pintura de diferentes colores. Realizar secuencias con sellos y estampas. Señalar partes del cuerpo en personaje del libro. Clasificar objetos del entorno por color. Manipular masa
--	--

Los elementos que debe contar un programa de intervención para un niño con autismo son los siguientes (Mulas, 2010):

- Inicio precoz
- Intervención intensiva
- Baja tasa de niño-profesor, mayor frecuencia de niño-terapeuta
- Inclusión de la familia
- Oportunidades de interacción con niños sin problemas de su misma edad
- Medición frecuente de los progresos
- Alto grado de estructuración, con elementos como una rutina predecible, programas de actividades visuales y límites físicos para evitar la distracción.
- Estrategias para la generalización de las actividades aprendidas.
- Uso de programas basados en la evaluación que promuevan: a) Comunicación funcional y espontánea; b) Habilidades sociales (atención conjunta, imitación, interacción recíproca, iniciativa y auto cuidado); c) Habilidades funcionales adaptativas para alcanzar mayor responsabilidad e independencia (p. ej., manejo del dinero); d) Reducción de las conductas disruptivas o mal adaptativas; e) Habilidades cognitivas, como el juego simbólico y el tomar un punto de vista; f) Habilidades de destreza y académicas, según su grado de desarrollo, g) Desarrollo de funciones ejecutivas.

DESARROLLO PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Objetivo general

Diseñar un taller para un niño con autismo de 3 años, al favorecer por medio del juego sus defectos primarios de Activación inespecífica, Cinestésico y Regulación.

Objetivos particulares

1. Ayudar a estimular la integración sensorial del niño a través del juego.
2. Desarrollar la propiocepción al caminar descalzo sobre el circuito sensorial
3. Potenciar los sentidos del cuerpo a través de las actividades lúdicas.
4. Implementar desafíos motores de manera divertida donde el niño recorra los trayectos al seguir el orden.
5. Favorecer a través de los estímulos sensoriales a que tengan una motivación a las respuestas adaptativas.
6. Por medio del rincón de arte, favorecer que el niño regule su conducta y se exprese a través de los lenguajes artísticos.
7. Despertar el interés del niño al jugar en el rincón de construcción y desarrollar la creatividad y motricidad fina.
8. Promover la curiosidad en el niño al involucrarse en las actividades del rincón de ciencias para potenciar su observación y experimentación con objetos y seres vivos.
9. Facilitar que el niño por medio del rincón de los juegos tranquilos que concluya sus actividades e interactúe con el docente.
Favorecer por medio del rincón de la música su atención y se regule al momento de participar en las actividades.

DATOS PERSONALES:

NOMBRE:	Ernesto Jaime Orea	FECHA DE NACIMIENTO:	8 de Noviembre del 2017	EDAD:	2 AÑOS 11 MESES	LATERALIDAD:	SIN DEFINIR
LO LLAMAN:	ERNESTO	GRADO:	SIN ESCOLARIDAD	INGRESO:	Agos-Sep 2020		FECHA DE INICIO 3ERA ETAPA:

MOTIVO DE CONSULTA:

La mamá solicita una evaluación neuropsicológica que pueda explicar las características del desarrollo del pequeño ya que nota un desfase en su lenguaje y conducta.

IMPRESIÓN DIAGNÓSTICA:

Existen 3 posibles mecanismos psicofisiológicos que pudieran estar relacionados con sus dificultades, estos mecanismos son los factores de Activación Inespecífica, de Regulación y Control y de Análisis y Síntesis Cinestésicos relacionados con el funcionamiento de sectores subcorticales, los sectores cerebrales prefrontales y parietales.

ASPECTOS QUE HAY QUE CONSIDERAR PARA EL TRABAJO DE CORRECCIÓN ETAPA 3:

A NIVEL PSICOLÓGICO Y PEDAGÓGICO:

- ACTIVIDAD VOLUNTARIA
- CONTROL ATENCIONAL
- JUEGO OBJETAL
- PROCESAMIENTO SENSORIAL
- REGULACIÓN EMOCIONAL Y DE CONDUCTA
- DESARROLLO DEL LENGUAJE

OBJETIVO ETAPA 3:

- FAVORECER EL DESARROLLO DEL MECANISMO PSICOFISIOLÓGICO DE ACTIVACIÓN INESPECÍFICA
- FAVORECER EL DESARROLLO DEL MECANISMO PSICOFISIOLÓGICO DE REGULACIÓN Y CONTROL
- FAVORECER EL DESARROLLO DEL MECANISMO PSICOFISIOLÓGICO DE ANALISIS Y SINTESIS CINESTESICO

Objetivo de la sesión. Sesión 1	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Ayudar a estimular la integración sensorial del niño a través del juego	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (decir hola). 3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	• Se utilizan tarjetas con dibujos a nivel perceptivo para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. • Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	• Aula • Tarjeta del saludo

	Material sorpresa	Con voz de sorpresa la docente mostrará al niño una pelota sensorial que saco de su bolsa y cantará “pelota de pimpón” para atraer la atención del niño. Después le solicitará que canten juntos.	• Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio de materiales sensoriales. • Explicar las instrucciones del juego de manera verbal y concreta. • Motivar al alumno para que descubra los objetos que están escondidos en las cajas sensoriales. • Nivel concreto: el manipular las cajas sensoriales • Medios: Función reguladora del lenguaje que propicia el docente al alumno. Los materiales sensoriales.	• Pelota sensorial • Canción • 7 cajas • Diversos objetos • Bolitas de gel, arroz, sal de grano, espuma de cabello, confeti, arena, nieve casera.
	Cajas sensoriales	Se invita al alumno a jugar con las cajas sensoriales. El docente le proporcionará una por una para que el niño vaya descubriendo las texturas. Después le indicará que dentro de cada caja hay objetos escondidos por lo que debe encontrarlos y colocarlos sobre la mesa, el docente le solicitará al niño que nombre los objetos que fue encontrando en cada caja. Estas son las cajas que la docente le dará al niño: Caja con bolitas de hidrogel Caja de arroz Caja de sal de grano Caja con espuma de cabello Caja de confeti Caja de arena Caja de nieve casera		
	Juego libre	Al final puede dejarle todas las cajas al niño para observar cuáles fueron de su interés y pueda jugar libremente unos minutos.		
	Cierre	Por medio del pictograma se le enseñará al niño para que ayude a guardar los materiales. Se le enseñarán unas paletas donde trae la imagen del pulgar arriba o abajo, y el niño tomará una, ya sea si le agrado o no el jugar con las cajas sensoriales. El docente invitará a que se despiden de	• Guiar al alumno por medio de las imágenes a nivel perceptivo visual a que comprenda la indicación. • Ayudar al alumno a que identifique como se sintió al momento de jugar.	• Pictograma • Paletas de pulgar arriba y abajo

		manera verbal.		
Tareas en casa: De acuerdo a las cajas sensoriales que se observaron que le agradaron a Ernesto, se le sugiere a la mamá que las elaboren y jueguen en casa tres veces por semana.				

Objetivo de la sesión. Sesión 2	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Desarrollar la propiocepción al caminar descalzo sobre el circuito sensorial	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (chocar las palmas de las manos). 3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	• Se utilizan tarjetas con dibujos a nivel perceptivo para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. • Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	• Aula • Tarjeta del saludo
	Material sorpresa Circuito sensorial	La docente botará una pelota de picos la cual prende luz, invitará al niño atraparla con sus manos, después de haber jugado un momento con ella la guardarán en la caja. Se motivará al niño a jugar en el circuito sensorial. En primer momento la docente se quitará los zapatos y pasará caminando sobre las texturas, para que posteriormente el niño la siga. En dado caso que no suceda de esa manera, la docente le ayudará a retirar los zapatos y las calcetas invitándolo a descubrir que hay dentro de esos	• Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio de la pelota de luz. • Propiciar ayuda al niño al momento de involucrarse en la actividad. • De manera verbal se externa las indicaciones para poder participar en el circuito sensorial. • Nivel concreto: al descubrir por medio de sus sentidos cuales son los materiales que	• Pelota de luz • Caja • 10 contenedores • Maíz, piedras, musgo, algodón, hierva, agua, pétalos, hojas secas, tierra, plantas aromáticas.

		contenedores. Es importante mencionarle la consigna varias veces que debe meter los dos pies. Dentro de estos contenedores habrá: Maíz, piedras, musgo, algodón, hierva, agua, pétalos, hojas secas, tierra, plantas aromáticas. Cada vez que vaya pisando un contenedor sensorial el docente le pedirá que nombre que objetos son los que sintió. Al finalizar el circuito se reconocerá su participación al felicitarlo y externarle que es un campeón.	están dentro de cada contenedor. Medios: Los contenedores con sus materiales sensoriales	
	Cierre	Se llevará a cabo la narración del cuento "El osito y sus texturas" permitiéndole al niño interactuar al momento de la lectura al sentir las distintas texturas. Si fue de su interés el cuento podemos solicitarle al niño que ahora el narre la historia. Nos despediremos a través de la acción que nos indica el pictograma (chochando las palmas de las manos).	- Ayudar a mantener su interés por medio del cuento de texturas, invitándolo a tocar algunas partes que menciona la historia. - Nivel perceptivo visual: se emplean los pictogramas para que realice una acción.	- Cuento de texturas - Tarjeta de despedida
Tareas en casa: Colocar en el piso una tira de papel bond blanca aproximadamente de metro y medio de largo, ayudar al niño a introducir sus dos pies dentro de la charola de pintura de colores y pedirle que camine sobre el papel en diferentes direcciones, siempre y cuando evitar salirse del espacio.				

		juguets. La docente puede mostrarle cómo usar el martillo de juguete. Ya que haya sacado todos los juguetes la docente le solicitará al niño que le mencione que juguetes descongelo.		
	Cierre	Por medio de un pictograma se le enseñará al niño a guardar los materiales con que jugo el día de hoy, al llevarlos al estante. Nos despediremos al cantar y realizar el movimiento con las manos.	- Nivel: perceptivo visual al observar los pictogramas y ejecutar la acción. - Por medio de la canción nos despediremos de la sesión del día de hoy del niño	- Pictograma - Canción
Tareas en casa: Se colocarán perlas de agua de diferentes colores sobre una bandeja, en esta actividad sensorial el niño va a destruir con el martillo de juguete o a derretir con un poco de agua caliente con ayuda de mamá buscar colores o agrupar por colores.				

Objetivo de la sesión. Sesión 4	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Implementar desafíos motores de manera divertida donde el niño recorra los trayectos al seguir el orden.	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (saludar al estrechar la mano). 3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	- Nivel perceptivo: al utilizar las tarjetas con dibujos para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. - Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	- Aula - Tarjeta del saludo
	Material sorpresa	Por medio de un teatrín saldrá un títere de manopla (un dinosaurio) al cantarle a Ernesto e invitarlo a participar en la siguiente actividad.	Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio del teatrín y el títere del dinosaurio.	- Teatrín - Títere de dinosaurio - Pictograma del circuito motor - Gis

	Circuito motor	La docente señalará el circuito motor e invitará a jugar al niño. Le enseñará por medio de un pictograma de las acciones que debe de realizar y a su vez también lo apoyará en darle el ejemplo de cómo hacerlo. La primera acción es caminar sobre unas líneas rectas al mantener su postura corporal recta. La segunda acción es subir y bajar la rampa. La tercera acción es subirse a la pelota gigante y saltar junto con ella para llegar al último punto. La cuarta y última acción es lanzar la pelota a la canasta. Se finaliza el circuito motor donde el títere del dinosaurio felicita al niño por haber logrado pasar por todas las actividades.	• Las instrucciones que se le darán al niño son claras y concretas. • Nivel perceptivo visual: al usar el pictograma y explicarle el orden de los ejercicios que llevará a cabo. • Nivel concreto: el docente le dará el ejemplo de cómo debe realizar cada ejercicio al momento de pasar. • Medios: los materiales al realizar los ejercicios motores. El lenguaje al regular la conducta del niño al pasar en cada actividad.	• Escaleras y rampa • Pelota saltarina • Pelota pequeña • Canasta
	Cierre	Por medio del pictograma se invita al niño a llevar a cabo la actividad de relajación al acostarse sobre el tapete y abrazar al dinosaurio el tiempo que dura la música relajante. Nos despediremos el día de hoy al estrechar la mano con el títere del dinosaurio y mencionarle que lo espera para la próxima sesión.	Nivel perceptivo visual: por medio de las imágenes del pictograma se le mostrará al niño que se llevará a cabo la actividad de relajación con el títere del dinosaurio Nivel concreto: el apoyo del títere.	• Pictograma para realizar la actividad de relajación • Títere del dinosaurio

Tareas en casa:

Por medio de la barra o la viga de equilibrio se invitará al niño a caminar sobre ella, la consigna es extender los brazos para mantener el equilibrio y corregir su postura corporal al pasar por la viga, pueden repetirlo varias veces.

Objetivo de la sesión. Sesión 5	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Favorecer a través de los estímulos sensoriales a que tengan una motivación a las respuestas adaptativas.	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (saludar con los pulgares arriba). 3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	• Nivel perceptivo: al utilizar las tarjetas con dibujos para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. • Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	• Aula • Tarjeta del saludo
	Material sorpresa Jugando con la luz	Con voz de asombro el docente le mostrará al niño el rodillo de tesoro de madera el cual invitará sentarse en el piso con las piernas abiertas para poder jugar con este, al deslizarlo hacia delante y atrás. Al momento de jugarlo la docente cuestionara al niño ¿Cómo te sientes al deslizarlo hacia adelante? ¿Qué tal amaneciste el día de hoy? Propiciando que el niño responda. Por medio del uso de pictogramas la docente explicará al niño cada actividad y a través de su ejemplo para que el niño la pueda llevar a cabo. 1 Jugando con linternas, a cada una de las linternas le colocaran diferentes celofanes de colores para que el niño pueda manipulas las linternas y pueda jugar con los colores. 2 Pelotas luminosas, el niño lanzará la pelota y después deberá buscarla por medio de la	• Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio del rodillo del tesoro. • Nivel perceptivo visual: al usar los pictogramas de cada actividad. • Nivel concreto: realizar las actividades con los materiales de luz. • Intervención del docente cuando el alumno pierda el interés e integrarlo de nuevo a la actividad. • Medios: el uso del lenguaje del docente hacia al alumno para regularlo en casa actividad. • Materiales que se ocuparán en cada actividad.	• Rodillo del tesoro • Pictogramas • Linternas • Celofán de colores • Pelotas luminosas • Carros con luz

		luz para repetir la acción varias veces. 3 Coches con luz, al moverse el carrito el niño deberá seguir el movimiento del juguete hasta atraparlo. 4 Linternas traviesas, cada vez que el docente mueva la linterna el niño deberá buscar y tocar el punto de luz.		
	Cierre	Al finalizar las actividades se les mostrarán al niño dos paletas una tendrá una cara agrado y otra de desagrado. La docente preguntará sobre cada juego si le agrado o no al levantar la paletita y también expresará la emoción. Para despedirnos se le mostrará el pictograma para imitar la acción (pulgar hacia arriba) y se le mencionará que nos vemos en la siguiente sesión.	• El docente ayudará al alumno para que exprese su sentir al participar en los juegos con luz. • Nivel perceptivo visual: el uso de las paletas de las caras de agrado y desagrado para reconocer su sentir. • Uso del pictograma para realizar la acción para despedirnos.	• Paletas de caritas de agrado y desagrado • Pictograma de despedida
Tareas en casa: Llevar a cabo el juego de sombras, oscurecer la habitación, colocar una sábana, alumbrar por medio de las linternas para que a través de las manos o su cuerpo pueda crear diferentes formas.				

Objetivo de la sesión. Sesión 6	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Por medio del rincón de arte, favorecer que el niño regule su	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (enviar un beso).	• Nivel perceptivo: al utilizar las tarjetas con dibujos para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar.	• Aula • Tarjeta del saludo

conducta y se exprese a través de los lenguajes artísticos.		3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	• Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	
	Material sorpresa	El docente entrará al aula sonando el palo de lluvia al desplazarse por todo el espacio. Después lo dejará en el piso para que el niño lo tome y lo incline suavemente para reproducir los sonidos de las semillas que caen.	• Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio del palo de lluvia. • El docente será el mediador del alumno al momento de jugar en el rincón de arte. • Orientar al niño a seguir la secuencia de actividades del rincón de arte de manera verbal. • Nivel perceptivo: por medio del pictograma se le mostrará las actividades que llevará a cabo. • Nivel concreto: jugar y manipular los materiales cada vez que cambie de actividad. • Medio: La función reguladora del lenguaje al apoyarlo el adulto al momento de jugar en el rincón de arte	• Palo de lluvia • Pictograma • Títeres • Disfraces • Diversas temperas • Pinceles • Hojas • Instrumentos musicales • Foto del alumno • Panel del rincón de arte
	Rincón de Arte	Por medio de un pictograma el docente explicará al niño que jugará en el rincón de Arte, el cual deberá seguir el orden para poder jugar con cada material. Para cambiar de material el docente tocará un pandero el cual el niño deberá guardar el material en el estante y jugar con el siguiente. 1. títeres 2. disfraces 3. pintura 4. instrumentos musicales Al concluir las actividades colocará su foto en el panel del rincón de arte al expresarle que en este ya participó el día de hoy.	• Nivel concreto: jugar y manipular los materiales cada vez que cambie de actividad. • Medio: La función reguladora del lenguaje al apoyarlo el adulto al momento de jugar en el rincón de arte Los diversos materiales que se emplearán en el rincón de artes	
	Cierre	Se le cuestionará al niño ¿Cuáles de los materiales del rincón de artes le agradaron? Una manera de expresarlo es que los señale y después el adulto le ayude a pronunciarlo. Nos despediremos por medio de un oso	• Formulación de preguntas. • Ayudar a que el niño reconozca cuales de los materiales del rincón de arte le agrado jugar.	• Oso de peluche

		de peluche al abrazarlo y expresarle que lo espera en la siguiente sesión.	Nivel concreto: uso del muñeco de peluche para despedir al alumno y motivarlo a participar en la siguiente sesión.	
Tareas en casa: Jugar en ser un pintor, observar el siguiente link https://youtu.be/vHnqWrhXYIM y después invitar al niño a crear su propia obra de arte al usar las temperas o acuarelas.				

Objetivo de la sesión. Sesión 7	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Despertar el interés del niño al jugar en el rincón de construcción y desarrollar la creatividad y motricidad fina.	Formación de Motivos.	- Se da la bienvenida al alumno. - Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (chocar los codos). - Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	- Nivel perceptivo: al utilizar las tarjetas con dibujos para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. - Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	- Aula - Tarjeta del saludo
	Material sorpresa	El docente bailara por medio de una melodía con ritmo al usar sus sonajas sensoriales, dejará sobre la mesa para que el niño las manipule y baile en compañía de ella. Le preguntara ¿te agradaron? ¿Qué te parece si creamos ritmos con ellas? ¿Qué canción quieres bailar? Posteriormente puede dejar que las juegue y explore al reproducir otros ritmos.	- Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio de las sonajas sensoriales. - El docente será el mediador del niño para incorporarse en las actividades del rincón de construcción. - Nivel concreto: Al momento de manipular los materiales dejar que niño utilice su	- Sonajas sensoriales - Melodía rítmica - Pictograma - Bloques de construcción - Bloques en madera - Bloques gigantes - Material de ensamble - Panel del rincón de construcción - Foto del niño
	Rincón de construcción	Por medio de un pictograma el docente explicará al niño que jugará en el rincón de Construcción, el cual deberá seguir el		

		orden para poder jugar con cada material. Para cambiar de material el docente tocará un pandero el cual el niño deberá guardar el material en el estante y jugar con el siguiente. 1 bloques de construcción 2 bloques de madera 3 bloques gigantes 4 material de ensamble Al concluir las actividades el niño colocará su foto en el panel del rincón de construcción. Se ayudará a recordar que lleva dos rincones de juego que ha participado.	creatividad al construir diversas formas. - Nivel perceptivo: el uso de pictogramas para identificar cuáles son las actividades que llevará a cabo en el rincón de construcción. - Medios: El adulto para regular la conducta del alumno al momento de jugar. Los materiales de construcción.	
	Cierre	El docente cuestionara al niño ¿Mencióname que material de construcción que más te agrado? Observando la respuesta que le manifieste el niño. Para despedirnos se le mostrará el pictograma de la acción (chocar los codos) se le agradecerá su participación y se le regalará una estrellita.	- Preguntas orientadoras para que el niño reconozca que actividades le agradaron en el rincón de construcción. - Nivel perceptivo: apoyo de pictograma para realizar la acción de despedida.	- Pictograma de acción (chocando los codos) - Estrellita
Tareas en casa: Se llevará a cabo la narración del cuento los tres cerditos, al finalizar se le solicitará al niño que debe construir las 3 casas de los cerditos, usando un material distinto para cada una.				

			de los seres vivos y el experimento. Empleo de materiales reales.	
	Cierre	El docente le preguntará al niño ¿dime cuáles de los objetos que observaste en el rincón de ciencias te agrado? Para esto se le colocarán las fotos de la planta, el animal, la tierra con insectos y el experimento para que el niño pueda responder. Nos despediremos al bailar la canción “adiós” y el agradecerle por haber participado en la actividad del día de hoy.	• Formulación de preguntas • Nivel perceptivo: por medio de las fotos el niño señalará cuales de los objetos o seres vivos le agrado conocer acerca de él.	• Fotos la planta, el animal, la tierra con insectos y el experimento • Canción titulada adiós

Tareas en casa:

Con apoyo de mamá investigar en internet sobre un experimento que sea interés del niño para que pueda seguir los pasos y lo elabore.

Objetivo de la sesión. Sesión 9	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Facilitar que el niño por medio del rincón de los juegos tranquilos que concluya sus actividades e	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (guiñar el ojo). 3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	• Nivel perceptivo: al utilizar las tarjetas con dibujos para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. • Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	• Aula • Tarjeta del saludo

interactúe con el docente.	Material sorpresa	El docente le presentará una marioneta de acuerdo al personaje de caricatura de su interés del niño. Lo invitará a bailar y mover algunas partes que le indica. Después intercambiarán papeles y el niño manipulará la marioneta e indicará de manera verbal que partes del cuerpo deben tocar. Por medio de un pictograma el docente explicará al niño que jugará en el rincón de Juegos tranquilos, el cual deberá seguir el orden para poder jugar con cada material. Para cambiar de material el docente tocará una campanita el cual el niño deberá guardar el material en el estante para continuar jugando con otro. 1. Rompecabezas 2. Material de ensartado 3. Clasificación por color 4. Material de enroscado Al concluir las actividades el niño colocará su foto en el panel de juegos tranquilos. Se ayudará a recordar que lleva cuatro rincones de juego que ha participado.	• Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio de una marioneta. • Nivel perceptivo: por medio del pictograma el docente explicará al niño las actividades que realizará en el rincón de Juegos tranquilos. • Nivel concreto: el uso de la campanita para cambiar de materiales. • La manipulación de los juegos y materiales tranquilos. • El docente proporcionará ayuda si el alumno se le dificulta llevar a cabo un juego. • Medios: La función reguladora del lenguaje. El empleo de los materiales al participar en el rincón de juegos tranquilos.	• Marioneta • Pictograma • Rompecabezas • Material de ensartado • Clasificación por color • Material de enroscado • Campanita • Panel del rincón de juegos tranquilos • Foto del alumno
	Cierre	El docente cuestionará al niño ¿expresa que juego te agrada? escuchando la respuesta que le manifieste el niño. Para despedirnos se le mostrará el pictograma de la acción (guiñar el ojo) Se agradecerá la participación del niño del día de hoy.	• Preguntas orientadoras • Nivel perceptivo: uso del pictograma para despedida.	• Pictograma de la acción para despedirnos

Invitar al niño a llevar a cabo el juego del memorama de colores, este lo puede jugar con mamá recordando explicar las instrucciones de manera verbal.

Objetivo de la sesión. Sesión 10	Tarea	Descripción	BOA	Material y Escenario
Objetivo Particular: Favorecer por medio del rincón de la música su atención y se regule al momento de participar en las actividades.	Formación de Motivos.	1. Se da la bienvenida al alumno. 2. Se le invita a saludar imitando la acción de la imagen (bailar). 3. Se le explica de manera verbal que es lo que va a trabajar en esta sesión.	- Nivel perceptivo: al utilizar las tarjetas con dibujos para que el niño observe la imagen y ejecute la acción al momento de saludar. - Por medio del lenguaje se le explicará al niño de manera concreta las actividades que realizará.	- Aula - Tarjeta del saludo
	Material sorpresa Rincón de música	El docente le prestará al niño globos de colores el cual jugaremos a lanzarlos al aire y atraparlos, la docente mencionará que color de globos tocar y después el niño también expresará que colores tocan. Después de unos minutos los guardaremos para continuar con la siguiente actividad. Por medio de un pictograma el docente explicará al niño que jugará en el rincón de Música, el cual deberá seguir el orden para poder jugar con cada material. Para cambiar de material el docente tocará un pandero el cual el niño deberá guardar el material en el estante y jugar con el siguiente. - Palitos - Tambores	- Generar interés en el alumno para atraer su atención por medio de los globos. - Nivel perceptual: apoyo de los pictogramas al explicar las actividades que realizará en el rincón de música. - Nivel concreto: la manipulación de los instrumentos musicales reales. - Apoyo de la docente al crear ritmos de música con el niño. - Medios: La regulación de su conducta del alumno por medio de la orientación del docente.	- Globos - Pictograma - Panel del rincón de música - Foto del alumno - Palitos - Tambores - Triangulo - Panderetas - Música

		• Triangulo • Panderetas Al concluir las actividades el niño colocará su foto en el panel del rincón de Música. El cual se le felicitará y entregará una insignia por haber participado en todos los rincones de juego.	El apoyo de los instrumentos musicales para ejecutar la actividad.	
	Cierre	Se le cuestionará al niño ¿Cuáles de los materiales del rincón de música te agradaron? Se escuchará su respuesta. Nos despediremos acompañado de un títere de manopla, al felicitarlo por su gran participación y mencionándole una porra.	• Preguntas orientadoras • Nivel concreto: uso del títere para despedirnos de la sesión	• Títere de manopla
Tareas en casa: Elaboraran un instrumento musical de percusión con materiales reciclables, el niño creará con apoyo de su mamá un ritmo de música.				

CONCLUSIÓN

Los elementos teóricos vistos en el módulo que contiene mi programa de intervención son el Histórico-cultural, ya que lo considere al realizar el programa para el alumno con TEA, tomando en cuenta cuáles son sus habilidades fuertes y sus debilidades, para partir de ahí el diseño de las actividades. También el reflexionar como lo pretendía lograr, al apoyarme del plano material e ir graduando las actividades de lo más sencillo hasta complejizarlas de acuerdo al nivel que puede lograr. Me di a la tarea de buscar como preguntar en qué edad rectora y zona de desarrollo se encuentra el niño para adecuar las actividades al nivel que se encuentra y de esta manera se logre el objetivo. Todo esto me permitió organizar la planeación de cada sesión y favorecer la acción del alumno.

Considero que mi programa de intervención sí pone en juego los procesos compensatorios por que se tomaron en cuenta las habilidades del alumno como por ejemplo que le gustan los estímulos llamativos o es bueno en su motricidad para trabajar con las difíciles (siga instrucciones, tenga apertura a trabajar con materiales sensoriales y concluya sus actividades) de esta manera le permita compensar sus funciones, ya que no todas están en el mismo nivel de desarrollo. De esta manera la influencia social que es la familia

del alumno como el contexto escolar debemos propiciar un clima asertivo al brindarle las herramientas o materiales necesarios para afrontar el defecto. Por qué a final de cuentas se pretende que tanto sus funciones como la influencia social sean de beneficio en el desarrollo del alumno.

Puse en práctica los caminos de rodeo al explicar en cada sesión como se llevará a cabo la BOA, el rol del docente y los medios para que se logre efectuar el objetivo de cada actividad. Como la presión de la necesidad al momento de que el niño tenga la necesidad de usar su lenguaje para aprender dentro de las actividades y pueda obtener los materiales que sean de su interés.

Mi programa cumple con los objetivos de la Teoría de la Actividad porque hay un objetivo, un motivo, una descripción de las 10 sesiones a trabajar, los pasos a seguir en cada actividad de inicio, desarrollo y cierre, una ejecución, verificación, la BOA, los medios, operaciones y productos. El cual se ven reflejados en las cartas descriptivas.

Las mejoras que haría en el programa de intervención es haber diseñado actividades en específico para promover la prensión del lenguaje ya que es algo que se le dificulta al niño, de tal manera que lo pueda apoyar en desarrollar esa dificultad que manifiesta. Como hacer pláticas para sus padres donde se sensibilicen y puedan conocer más sobre el Trastorno del Espectro Autista para evitar una luxación social en el desarrollo del niño.

Lo que aprendí es que para llevar a cabo una buena intervención en un alumno con TEA u otro trastorno es importante considerar la edad rectora en la que se encuentra, reconocer su defecto primario como sus debilidades y fortalezas, conocer su contexto social que le esté provocando una deficiencia (luxación social) y saber trabajar con los padres de familia a través de una psicoeducación.

Referencias

Ayres, A (1972). Sensory integration and learning disorders. Los Angeles: Western Psychological Services

Elkonin (1980). Psicología del juego. Madrid.

Garcia, C. Solovieva, Y. & Quintanar, L.(2020). Evaluación e intervención neuropsicológica en un caso de trastorno del espectro autista (TEA) severo. *revista iberoamericana de psicología* , 99-111.

Gonzalez, C. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego . *Universidad Iberoamericana de Puebla*, 365-74.

Milla, M. &. (2009). Atención temprana y programas de intervención específica en el trastorno de espectro autista. *Rev Neurol*, 47-52.

Mulas, F. (2010). Modelos de intervención en niños con autismo. *Rev Neurol*, 77-84.